Niveau : 3ASL *Mars 2020*	
Composition de Français – 2e Trimestre	Durée : 2h00

Texte :

Activité de loisirs, les jeux vidéo ne sont pas toujours sans conséquences sur les joueurs. Cyberaddiction et épilepsie en sont les dérives négatives les plus souvent citées. Cependant, on oublie souvent l'apport positif des jeux vidéo dans certains domaines comme la créativité.

La cyberdépendance est un phénomène de dépendance au monde virtuel résultant d'une pratique abusive des jeux vidéo. Pour certains, une personne qui joue plus de 26 heures par semaine aux jeux vidéo est dépendante. Pour d'autres, c'est au-delà de 60 heures par semaine. Au-delà du nombre d'heures, c'est surtout lorsque le joueur abandonne ses activités sociales et culturelles et que sa pratique du jeu perturbe ses besoins vitaux (manger, dormir,…) que l'on parle de dépendance.

En plus de ce problème de dépendance, la pratique mal encadrée du jeu vidéo entrainerait des risques de crises d'épilepsie. Ici aussi, les cas ne sont pas fréquents et ne concernent que les personnes les plus sensibles. En outre, ce risque peut la plupart du temps être évité grâce une utilisation intelligente et raisonnable des jeux vidéo, c'est-à-dire en limitant le temps consacré au jeu, en ne jouant pas dans le noir ou encore en évitant les jeux trop violents.

Malgré ces aspects négatifs, des études récentes ont démontré que les jeux vidéo peuvent avoir des effets positifs sur les joueurs. Des chercheurs américains ont prouvé que leur pratique développe l'acuité visuelle et améliore la gestion de l'espace.
D'autres effets positifs ont également été découverts comme l'atténuation de la douleur chez certains patients, une protection contre le vieillissement du cerveau ou encore un développement des capacités stratégiques et créatives des joueurs.

Pour terminer, les jeux vidéo ont pris une nouvelle direction grâce à leur emploi dans la médecine. En effet, une utilisation précise et encadrée du jeu vidéo a fait ses preuves dans la rééducation oculaire et musculaire mais également dans l'augmentation des capacités spatiales et sociales chez les enfants victimes d'un retard mental ou d'autisme.

Site internet http://www.espace-citoyen.be/article/154-les-jeux-vidéo-bienfaits-et-méfaits/

حي قعلول –برج البحري– الجزائر
Web site : www.ets-salim.com /Fax023.94.83.37 : الفاكس- **Tel : 0560.94.88.02/05.60.91.22.41/05.60.94.88.05** :☏

Questions :

I. Compréhension : (13pts)

1. Le thème traité dans ce texte parle de :
- L'influence négative des jeux vidéo sur les joueurs.
- L'influence positive des jeux vidéo sur les joueurs.
- L'influence double des jeux vidéo sur les joueurs.

Recopiez la bonne réponse.

2. Ne pas être capable de se passer des jeux vidéo est appelé la cyberaddiction.

Relevez une phrase dans le texte qui exprime la même idée.

3. Relevez du texte quatre (4) mots ou expressions qui renvoient à « la médecine ».

4. Relevez dans le texte un mot synonyme de « Cyberdépendance ».

5. Classez les expressions suivantes dans un tableau:

- capacités stratégiques et créatives - abandon des activités sociales et culturelles- rééducation oculaire et musculaire- crises d'épilepsie – développer l'acuité visuelle et la gestion de l'espace - Cyberaddiction et épilepsie.

Au service du joueur	Au détriment du joueur

6. Dans ce texte, l'auteur veut ?

a- Critiquer et dénoncer l'influence négative des jeux vidéo sur les jeunes.

b- Prouver que les jeux vidéo sont importants pour la vie des jeunes.

c- Montrer que parfois les jeux vidéo peuvent être utiles.

Recopiez la bonne réponse.

7. « … ce risque, peut la plupart du temps être évité…. »

Réécrivez cette phrase en commençant par :

« Ces risques, …… »

8. Quelle est la visée communicative du texte ?

9. Proposez un titre au texte.

II. Production écrite : (7pts) :

Votre ami (e) aime trop les jeux vidéo, expliquez-lui ce que cela peut entrainer. Pour cela rédigez le compte rendu du texte (environ 15 lignes) que vous présenterez à votre ami (e).

حي قعلول –برج البحري– الجزائر
Web site : www.ets-salim.com /Fax023.94.83.37 : الفاكس- Tel : 0560.94.88.02/05.60.91.22.41/05.60.94.88.05 :☏

3ASL

Corrigé de la composition du 2e Trimestre 2019/2020

Le thème traité dans ce texte parle de :

- L'influence à la fois négative et positive des jeux vidéo sur les joueurs.

2. « La cyberdépendance est un phénomène de dépendance au monde virtuel résultant d'une pratique abusive des jeux vidéo. »

3. Champ lexical de « la médecine » :

- crises d'épilepsie- l'acuité visuelle- la douleur- vieillissement du cerveau- patients- rééducation oculaire et musculaire- retard mental- autisme.

4. Cyberdépendance = cyberaddiction.

5. Classez les expressions suivantes dans un tableau:

Au service du joueur	Au détriment du joueur
-capacités stratégiques et créatives. -rééducation oculaire et musculaire. -développer l'acuité visuelle et la gestion de l'espace.	-abandon des activités sociales et culturelles. -crises d'épilepsie. -Cyberaddiction.

6. Dans ce texte, l'auteur veut :

c- Montrer que parfois les jeux vidéo peuvent être utiles.

7. « … ces risques, peuvent la plupart du temps être évités…. ».

8. La visée communicative de l'auteur est argumentative pour convaincre.

9. Titre : Le rôle des jeux vidéo dans la médecine.